

LEXANDER

EUROPEAN

This product is copyright

COPYRIGHT

Here at **Psygnosis** we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavors and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; It is also a criminal offence.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by **Psygnosis Ltd** who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of **Psygnosis Ltd's** rights unless specifically authorised in writing by **Psygnosis Ltd**.

The product **Leander**, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of **Psygnosis Ltd** who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from **Psygnosis Ltd**.

Psygnosis® and associated logos are registered trademarks of **Psygnosis Ltd**.

Leander cover illustration is Copyright © 1991 **Psygnosis Ltd/Tim White**

Amiga™, AmigaDOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building

Sefton Street, Liverpool L3 4BQ

Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1991 by **Psygnosis Ltd**. All Rights Reserved

CONTENTS

ENGLISH 2

FRENCH 25

GERMAN 49

ITALIAN 73

LOADING INSTRUCTIONS

IMPORTANT: Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the **Leander** master disks. See the Virus Warning and the Warranty Notice in this manual for further information.

AMIGA

Switch your computer on. Insert a *Kickstart* disk if so prompted. When the display prompts for a *Workbench* disk insert Disk 1 of **Leander** in your computer's internal drive. Insert Disk 2 and 3 when prompted.

Leander is played with a joystick plugged into the second joystick port.

LOADING TIPS

Should the title screen not appear within 45 seconds of turning on your machine there may be a problem with your computer system. Check your computer connections and that the above instructions have been correctly carried out. If you are sure your computer is functioning properly (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load **Leander** then you may have a faulty disk, in which case you may obtain a free replacement from **Psygnosis Ltd.** All **Psygnosis** products are fully guaranteed - see page 23 for details.

VIRUS WARNING !

This product is guaranteed by **Psygnosis** to be virus free. **Psygnosis Ltd** accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. Please see page 23 of this manual for details.

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before loading this game. Please see page 23 for more information regarding viruses and your warranty.

LEANDER

THANATOS' REVENGE

It was Princess Lucanna's 18th birthday. The whole of Honshu seemed to be there for the celebrations. From the moment Lucanna rose to greet the sun she was showered with wonderful gifts. Dragons danced for her, magicians cast beautiful spells for her and enchanting music played from dawn to dusk. The princess laughed and sang her way through what she thought would be the best day of her life.

From the filthy pit of anguish, he rose. Towering above his one-time prison, he breathed deep the fresh and fragrant air of the new day.

Lifting his magnificent head, Thanatos screamed his freedom at the clear blue sky. The chilling sound echoed eerily across the land. Thunder rolled through the distant hills and the blue of the sky darkened to a lifeless grey. Thanatos closed his eyes and smiled... 'Free, at last!'

Drifting on an ethereal carpet of absolute evil he looked down at the pit that had held him prisoner for so long and felt pure hatred. **They** had done this to him. Trapped him with their tricks and lies. Well, now it was time for vengeance. They would know the anguish and torment he had endured for the last thousand years, and they would look death in the face, and know fear! Yes, they would know fear...

The princess's day went all too quickly and even though she prayed it would last forever, the sun slowly began to sink towards the horizon, signifying an end to the celebrations. The music played more softly through the halls of Kiromo, now. No more dancing dragons, no more magic spells... no more gifts.

Lucanna walked out to the garden where the sound of music was replaced by the quiet giggling of running water and the song of birds preparing to roost.

The little dog Lucanna had been given by Cousin Susonne snuggled close to her neck to keep away the chill of dusk. Lucanna sat by the stream and thought about her day... bright colours and sounds filled her mind as she remembered the enchantment of the previous hours.

Thanatos luxuriated in the rushing of the wind as he raced towards the Temple Of kiromo. Death and decay shadowed him and the earth over which he flew died; creatures of land, sea and air

mutated into a mockery of their former selves and deadly traps manifested into the very ground itself. Thanatos flew faster when he espied Honshu on the horizon. His mouth watered with the expectation of vengeance, revenge would taste sweet.

Lucanna stroked her dog and watched the garden slowly fade to grey, she hummed quietly to the animal as she unwound from from the excitement of the day.

The dog sat bolt upright, its ears pricked.

Lucanna spoke reassuringly to her new pet but she herself felt something strange in the air. The cold that suddenly poured over her was intense and it felt strangely clammy against her skin. A sudden rush of air whipped around her, bending trees and shrubs and uprooting flowers as it raced through the garden.

Fear clawed at Lucanna's throat. The dog yelped and leapt from her grasp, she tried to race after it but found the wind too strong to fight against.

'Are you sure you don't want the late duty, Leander? I hear the princess is in the garden.'

'Yes. And she may want a hand controlling that vicious animal Susonne gave her for her birthday!'

'Come on Leander, why don't you confess that you love Princess Lucanna?'

'And dream of her being your bride.'

Leander was used to the ribbing he got from his fellow guards. It was true that he did love Lucanna and he didn't mind his colleagues knowing it. However, what they did not know and must never know is that Lucanna loved Leander as much as he loved her. They both knew that the match could, and should, never work - which is why it must remain a secret - but their feelings for each other were too strong for the couple to deny them altogether. But if the Emperor were to find out, it would mean Leander's head. Suddenly, above the noise of riotous laughter, Leander heard the alarm bell. Grabbing his sword and donning his helm, he shouted to the other guards to join him. As they raced from the guard room, the lookout shouted that the princess was in trouble in the garden. Spurred by the thought of his loved one being in peril, Leander sprinted for the garden. The sight that greeted his eyes as he dashed down the marble steps to the lawn made him stop in his tracks. Seeing the fear in Lucanna's eyes quickly snapped him into action, however, and Leander ordered his guards to attack...

The cold around Lucanna deepened, then everything around her went still. She could see the effect of the wind racing all about her and the damage it was doing to her beautiful garden, but she no longer felt its power. She could see the temple guards struggling to get to her but their efforts were useless against the strength of the wind. Lucanna called out as she saw Leander join the other guards, but no sound came out. Panic overwhelmed her.

Thanatos hovered overhead, staring down at the struggling princess he paused for a brief moment to bask in his moment of glory. His cloud of evil incarnate took him lower... Lucanna looked up to see his demonic hand reaching from above to engulf her in its maleficence. She screamed a silent scream and stared with horrified eyes at her secret love, Leander. She reached out to him and tried to call his name but was powerless.

Thanatos spat at the guards as he rose above his tempest and laughed at their feeble efforts to harm him with their bows.

Thanatos had what he had come for and, pausing for just a moment to look deep into Leander's soul, flew swiftly back to his lair. His laughter echoed menacingly around the Temple halls for long minutes after his departure but slowly faded to a numbing silence.

The still and quiet of the garden was oppressive. A few guards attempted futile shots at Thanatos as he disappeared into the night sky, but their arrows fell way short.

Leander was gutted. He picked up Lucanna's dog and, raising his head to the heavens, vowed to search the entire kingdom until he found her. A strong hand on his shoulder brought him back down to earth.

'The Emperor wants to see you, Leander.'

A summons from Emperor Etoroshi was not a thing to take lightly.

Leander ran to the Imperial Throne room.

Two magnificent golden doors silently swept open as Leander approached the throne room. In the flickering light, he could see, at the far side of the room, the emperor kneeling before the ghost-like image of a beautiful woman. Leander looked in awe at the face of Janoon, mystical aid to the emperor, and he too dropped to his knees.

Janoon spoke to Etoroshi briefly before glancing at Leander. The Emperor turned his head towards the Captain of the Guard and as he did so, Janoon's image faded.

Etoroshi got to his feet and beckoned Leander to approach. Leander stood and walked, head bowed, towards the emperor.

'It is a dark day for Honshu, Leander. What Thanatos has done must be quickly undone if we are to survive and conquer the evil that is even now spreading across the land. Thanatos will use Lucanna's life force to replenish his own... she will die and he will flourish. Then we shall all die.'

The emperor sat on his throne and heaved a great sigh.

'Janoon has spoken to me. She told me of your love for Lucanna...'

Leander looked up.

'... Do not worry, Leander; It is your destiny. And that can never be denied, for it is the love you feel for my daughter that will save our land. Your feelings for my daughter, and hers for you, will help protect you against the evil of Thanatos. You, Leander, must muster all your strength and bravery to face Thanatos' challenge and free Lucanna. However, you will not be alone. Janoon's three Sirens will guide you through each of the three worlds. Their help will be limited, I'm afraid, but invaluable for your success.

Say nothing, Leander. Go now, and face your destiny. I await your return...'



Before Playing Leander

Before taking on the challenge of Leander you have a choice to make: You may either Start the game immediately or enter the Options Menu. Impatient ones who initially select Start will play **Leander** in the default of Normal Mode (see below), however, selecting Options enables you to customise the difficulty of **Leander** to suit your joystick waggling prowess: Push your joystick up or down to select an option and press fire to confirm your choice:

OPTIONS MENU

- | | |
|--------------------|---|
| Joystick | You may play Leander with a single or twin fire button joystick. |
| Lives | You may select to have a maximum of seven (Training Mode), Five (Normal Mode) or three (Hard Mode) lives. |
| Start World | If you know the codes (given at the successful completion of the previous world) you may enter it here to immediately access world two or three at start of play. |
| Credits | You may select a maximum of three |

credits: ie, three chances to restart the game from the level on which you were last destroyed.

Difficulty

Training Mode only allows you to play the first world but it does give you maximum-hit-point armour (6) and it makes the enemy easy to dispatch. Normal Mode (default) lets you play all three worlds and it provides you with medium-hit-point armour (3) although the enemy is fairly tough. Hard Mode lets you play all three worlds but gives you minimum-hit-point armour (1) and pits you against very strong enemies.

Title Sequence

The amazing title sequence plays through when you die, unless you use this option to turn it off.

Sound Type

Use this option to choose to play **Leander** accompanied by music or sound effects.

Exit

Exit the Option Menu.

Your Role As Leander

You are the Captain of the Guard. And it is you who must face the dangers and terrors of Thanatos' evil. Only by fighting your way across the three increasingly deadly worlds - each infested with mutant creatures, burly guards, deadly traps and devious puzzles - will you be able to battle Thanatos for the life of Princess Lucanna.

In-Game Features

Leander's Armour

Leander has some really neat armour. Its initial strength (the number of hit points it features) depends on the Mode you choose to play the game. However, there are icons throughout the game that, when picked up, will enhance his armour's protection. Purple armour provides the minimum protection: one hit point, Green = two hit points, Blue = three, Silver = four, Gold = five and Black provides six hit points of protection.

Icons

Chests, and some enemies, when destroyed, leave behind icons for Leander to pick up. These mainly consist of coinage (for that always-useful shopping spree), armour enhancement or extra lives. However, should Leander discover an icon (coinage not included) and leaves it floating around on-screen instead of collecting it, it will change into a skull icon. Collecting a skull icon calls Thanatos' Ethereal Presence!

Thanatos' Ethereal Presence

Attacks if Leander collects a skull icon. Accompanied by crashing thunder, dazzling lightning and torrential rain, his attack can only be thwarted by Rune Bombs (see Weapons). A direct hit with a Rune Bomb will cause the Ethereal Presence to change direction. It will take four or five such hits to destroy it.

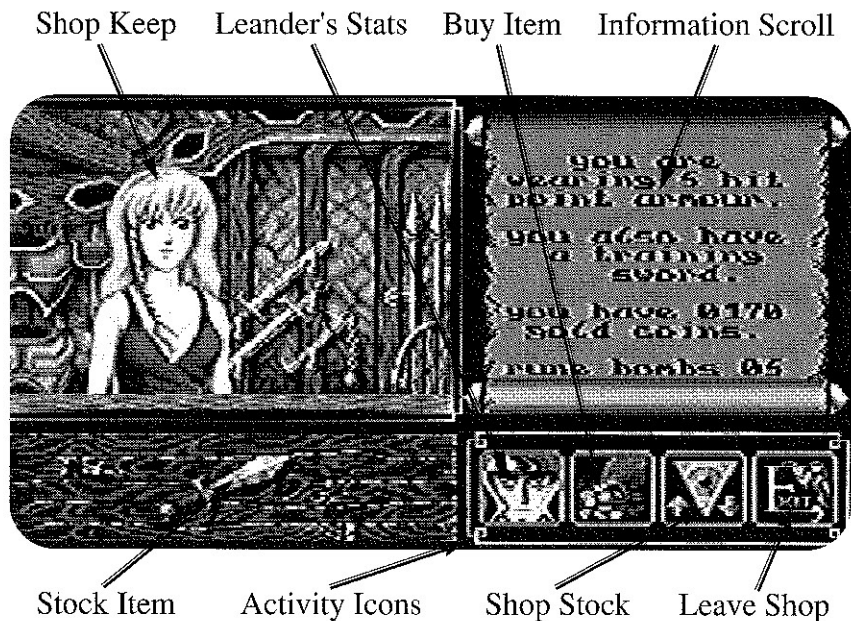
Weapons

Leander begins his quest with a short training sword which delivers only one hit point to enemies. However, a quick visit to one of the many shops situated throughout the game could greatly enhance your enemy-destroying capabilities - if you have the finances:

Dagger -	One hit point
Long Sword -	Two hit points
Force Blade -	Unstoppable. Varying hit points
Tempest Blade -	2 Hit Points with each blow. Leander's speed and jumping capabilities are increased
Lion Blade -	5 hit points
Suicide Weapon -	Uses up one of your lives but delivers 20 hit points to any enemy in your immediate vicinity. Won't work if you only have one life remaining
Rune Bombs -	Required for the operation of Lion Blade. Also, Rune Bombs are the only weapon capable of dispatching Thanatos' ethereal image

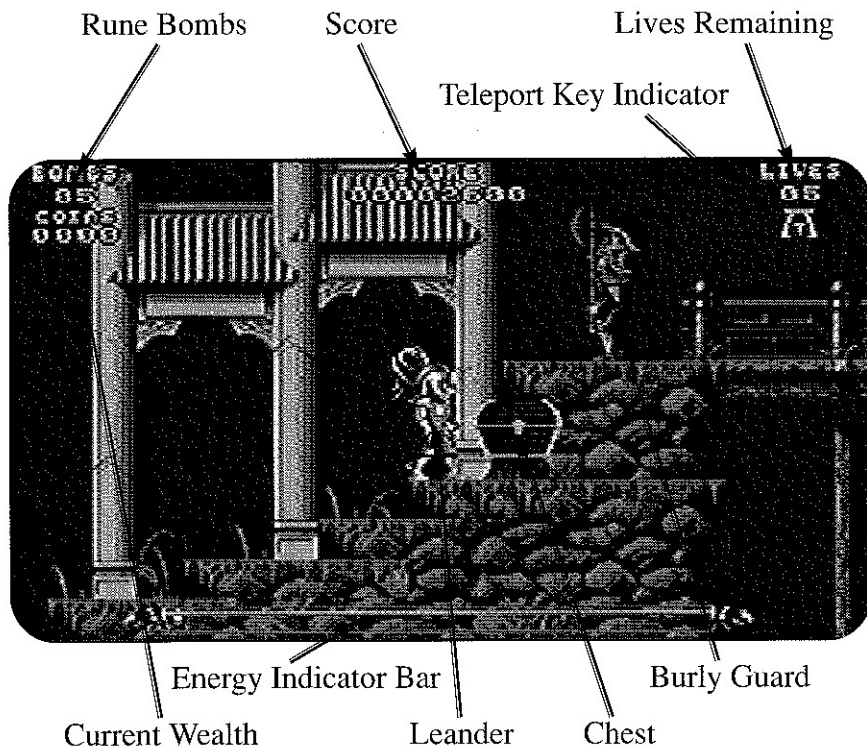
Please Note that the strength of Leander's Force Blade, Tempest Blade and Lion Blade may be increased by holding down the fire button on your joystick. The Energy Indicator Bar at the base of the screen (see What's On Screen) displays their increase in power as you hold the fire button down. Release it to engage the weapon. Leander's Suicide Weapon and Lion Blade require a full charge of energy before they can be activated.

The Shop



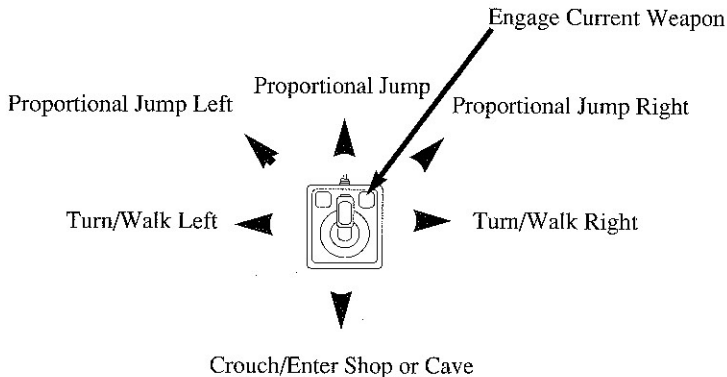
Move your joystick left and right to select an Activity Icon. Press fire to engage it - Shop Stock Icon requires you to push your joystick up or down to scroll through the shop's inventory. The Shop Keep will only show you weapons that you can afford.

What's On Screen



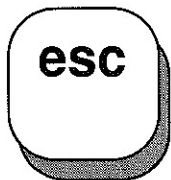
Controls

Joystick:

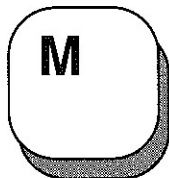


To engage Force Blade, Tempest Blade or Lion Blade, hold the fire button down.

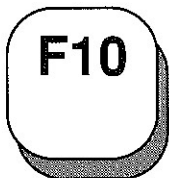
To engage Suicide Weapon, Crouch (pull joystick down) and hold the fire button down - Suicide Weapon won't work if you only have one life remaining.

Keys:

Quit Current Game



Music/FX Toggle



Pause Game

Hints 'n' Tips

Kill Leander's momentum by pulling the joystick in the opposite direction to the way he's walking for a fraction of a second. This will help him land on small platforms and ledges and prevent him getting a spike up his bum.

Predict the paths of fast moving platform: Jump to land on them when they are travelling towards you. If you jump when they're closest to you they won't be there by the time you land... and you may have another nasty experience with a spear.

Learn the habits of enemies; there are no random enemy paths in **Leander**.

Use your coinage wisely: Don't go buying funky weapons when you have only two-hit-point armour. What use is a big weapon to a dead hero?

When Leander loses a life (as long as it's not his last one) he will return to screen and flash for about 5 seconds, during this time (if he doesn't get arrested) he is invincible to enemy blows - but those spears can still do him a lot of painful damage!

The Queen Spider

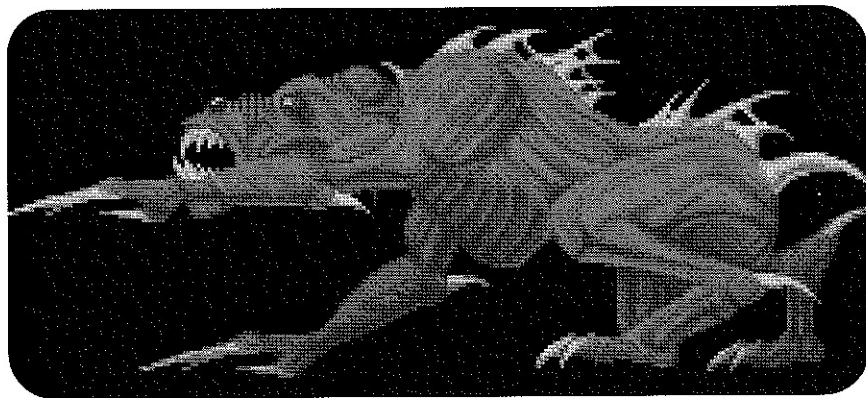
To defeat the Queen Spider and collect the teleport key you will need to destroy her head first then her tail and finally her stomach.

Giant Otter

This creature must be hit many, many times. However, one strike of his claws and it's time for an expletive!

Thanatos

You need to collect a powerful sword before you can hope to defeat Thanatos.



WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which, although a very rare occurrence, will always cause the product to cease working. **Psygnosis Ltd** will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. These disk should be returned directly to **Psygnosis Ltd** for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before loading this product. In the unlikely event that your disks are destroyed by a 'Virus' then please return the disk(s) directly to **Psygnosis Ltd** and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return DISKS ONLY to **Psygnosis Ltd**.

The **Psygnosis Ltd** warranty is in addition to, and does not affect your, statutory rights.

Credits

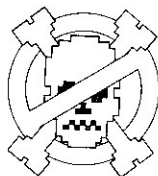
Design, coding and graphicsAndy Ingram & Jon Burton
 Additional creature designSimon James
 Music & FX.....Tim Wright, Lee Wright
Matthew Simons & Jon Burton
 Manual content & designNik Wild
 Produced bySteve Riding
 QA.....Greg Duddle, Chris Stanley
Nick Burcombe & Jamie

Thanks to Chris Wylie, Martyn Chudley & Dave Jones

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program, and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft - 0628 660377



**PIRACY
IS THEFT!**

COPYRIGHT © 1991 by PSYGNOSIS LTD.

LEANDER

Ce produit est sous copyright

Ici, chez **Psygnosis**, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de **Psygnosis** si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par **Psygnosis Ltd.**

Le produit **Leander**, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd. L'illustration de la couverture de **Leander** est Copyright © 1991 Psygnosis et Tim White. Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.
Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1991 par **Psygnosis Ltd.** Tous Droits Réservés

SOMMAIRE	
ANGLAIS	2
FRANCAIS	25
ALLEMAND	49
ITALIEN	73

COMMENT CHARGER

IMPORTANT: Il faut toujours éteindre votre machine pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas il se peut que vos disquettes maîtres **Leander** soient contaminées par un virus. Voir l'Avertissement Virus et l'Avis de Garantie dans ce mode d'emploi pour de plus amples informations.

AMIGA

Allumez votre ordinateur. Si on vous le demande, insérez une disquette Kickstart. Quand une demande pour une disquette Workbench est affichée, insérez la disquette 1 de **Leander** dans le lecteur interne de votre ordinateur. Insérez les disquettes 2 et 3 quand on vous les demande.

Vous jouez à **Leander** avec un joystick branché dans le deuxième port d'accès joystick.

CONSEILS DE CHARGEMENT

Si, quand vous allumez votre ordinateur, 45 secondes s'écoulent sans que l'écran de titre ne soit affiché, il se peut qu'il y ait un problème avec votre système ordinateur. Vérifiez toutes les connexions de l'ordinateur et assurez-vous que les instructions ci-dessus ont été suivies à la lettre. Si vous êtes certain que votre ordinateur fonctionne correctement (d'autres logiciels se chargent correctement) et vous ne pouvez toujours pas charger **Leander**, il se peut qu'il y ait une anomalie de disquette. Dans ce cas **Psychosis Ltd.** remplacera gratuitement la disquette.

Tous les produits **Psychosis** sont couverts par une garantie complète - voir la page 47 pour les détails.

Avertissement Virus!

Ce produit est garanti libre de tout virus par Psychosis. Psychosis Ltd. n'accepte aucune responsabilité pour les dommages éventuellement causés à ce produit s'il est contaminé par un virus. Veuillez voir la page 47 de ce mode d'emploi pour détails.

Afin d'éviter la contamination par virus, assurez-vous que votre machine est toujours éteinte pendant au moins 30 secondes avant de charger ce jeu. Veuillez voir la page 47 pour plus d'informations au sujet des virus et votre garantie.

LEANDER

LA VENGEANCE DE THANATOS

C'était le dix-huitième anniversaire de la princesse Lucanna. Toute la population de Honshu semblait être présente pour les festivités. Dès le moment où Lucanna se leva pour saluer le soleil on la couvrit de cadeaux merveilleux. Des dragons dansèrent pour elle, des sorciers jetèrent des beaux sorts pour elle et l'on joua de la musique ravissante du point du jour jusqu'au coucher du soleil. La princesse parcourut en riant et chantant cette journée qu'elle croyait aller devenir la plus belle de son existence.

Il se leva de sa bauge ignoble d'angoisse. Surmontant de beaucoup son ancienne prison, il respira profondément l'air pur et frais du jour nouveau.

En levant sa tête magnifique, Thanatos cria sa liberté à la face du ciel pur et bleu. Le son, à glacer le sang, résonna sinistrement de par le pays. Le tonnerre gronda dans les collines lointaines et le

bleu du ciel se voila et se changea en gris morne. Thanatos ferma les yeux et sourit... 'Libre, enfin!'

En vaguant sur un tapis sublime de mal absolu il regarda en bas la fosse qui l'avait tenu si longtemps prisonnier et il ressentit de la haine pure. **Eux**, ils lui avaient fait cela. Ils l'avaient piégé avec leurs déceptions et leurs mensonges. Ils allaient connaître l'angoisse et l'agonie qu'il avait supportées pendant les mille années passées, et ils regarderaient la mort en face et ils connaîtraient la peur...

La journée de la princesse se passa trop vite bien qu'elle priât qu'elle dure pour toujours, le soleil commença à décliner lentement vers l'horizon, signalant la fin des festivités. Alors la musique résonna plus doucement à travers les galeries de Kiromo. Plus de dragons dansants, plus de sorts magiques...plus de cadeaux. Lucanna sortit dans le jardin où le balbutiement de l'eau et les chansons des oiseaux qui se préparaient à se jucher remplacèrent la musique.

Le petit chien que la cousine Suzonne avait donné à Lucanna se blottit près de son cou pour la garder du froid du couchant. Lucanna s'assit près du ruisseau et pensa à sa journée...des couleurs vives et des sons clairs remplirent son esprit en pensant aux heures enchantées qui avaient précédées.

Thanatos se livra aux délices de l'engouffrement du vent tout en courant vers le Temple de Kiromo. La mort et la dissolution

formaient son ombre et la terre qu'il survola devint stérile; des créatures terrestres, aériennes et aquatiques se muèrent dans des formes de vie qui semblaient moquer leurs anciennes natures et des pièges mortels se parsèmèrent dans la terre même. Quand il vit Honshu à l'horizon Thanatos vola plus vite. Il se lécha les babines à la pensée de vengeance, elle aurait un goût suave.

Lucanna caressa son chien tout en regardant le jardin dont les couleurs s'effacèrent lentement vers le gris, elle fredonna doucement à la bête et se détendit après l'excitation de la journée. Le chien se mit en garde, ses oreilles dressées.

Lucanna parla pour rassurer son nouvel animal familier mais sentit elle-même quelque chose d'étrange dans l'air. Le froid qui la submergea soudain fut intense et laissa une sensation étrangement moite sur sa peau. Une bouffée d'air soudain l'encercla et fit fléchir les arbres et les arbrisseaux et déracina les fleurs dans sa course à travers le jardin. La peur pénétra dans la gorge de Lucanna comme une griffe. Le chien jappa et sauta de ses bras, elle essaya de le rattraper mais trouva qu'elle ne pouvait lutter contre la force du vent.

“Vous êtes certain que vous ne voulez pas la garde du soir Leander? J'ai entendu dire que la princesse était au jardin.”

“Ah oui. Et elle aura peut-être besoin d'aide pour maîtriser cette créature sauvage que Suzonne lui a donnée pour son anniversaire!”

“Allez, Leander, pourquoi ne pas avouer que vous êtes amoureux de la princesse Lucanna?”

“Et que vous rêvez de l’épouser.”

Leander s’était habitué aux moqueries de ses camarades, les autres gardes. C’était vrai qu’il aimait Lucanna et ça ne le dérangeait pas que ses camarades le sussent. Cependant ce qu’ils ne savaient pas et qu’ils ne devaient pas savoir c’était que Lucanna aimait Leander de ce même amour. Ils savaient tous les deux que l’union ne pouvait, et ne devait jamais réussir - et c’était pour cela qu’elle devait rester secrète - mais leurs sentiments étaient trop puissants pour qu’ils puissent les cacher complètement. Mais si l’empereur découvrait la vérité cela coûterait la tête à Leander.

Soudainement, malgré le vacarme des rires déchaînées, Leander entendit la sonnerie d’alarme. Il saisit son épée, mit son heaume, et cria aux autres gardes pourqu’ils se joignent à lui. En sortant en courant de la salle des gardes ils entendirent la sentinelle qui criait que la princesse était en difficulté au jardin. Eperonné par la pensée de sa maîtresse en péril, il courut vers le jardin. Ce qui se présenta à lui quand il arriva en haut des marches de marbre qui descendaient vers la pelouse l’arrêta net. La vue de la peur dans les yeux de Lucanna le remit vite en action, et il ordonna à ses gardes d’attaquer...

La froideur entourant Lucanna s’intensifia puis tout autour d’elle devint tranquille. Elle pouvait voir les effets du vent qui courrait partout au tour et les dommages qu’il infligeait à son beau jardin mais elle ne sentait plus sa force. Elle pouvait voir les gardes du

temple qui luttèrent pour la joindre mais leurs efforts étaient futiles contre la force du vent. Lucanna cria quand elle vit Leander se joindre à eux mais aucun bruit ne sortit. Elle fut saisie de panique. Thanatos voltigea au dessus, regardant fixement la princesse qui luttait, et il s'arrêta un moment pour savourer son moment de gloire. Son nuage de mal sublime le porta plus bas... Lucanna regarda en haut et vit sa main démoniaque qui s'élança d'en haut pour l'entourer de sa malveillance. Elle cria silencieusement et regarda fixement Leander son amour secret avec des yeux pleins d'horreur. Elle se tendit vers lui et essaya de crier son nom mais en vain. Thanatos cracha vers les gardes en s'élevant au-dessus de la tempête et se moqua de leurs efforts futiles pour l'atteindre avec leurs arcs. Thanatos avait celle qu'il était venu chercher et tout en s'arrêtant un moment pour regarder dans les profondeurs de l'âme de Leander, il vola vite jusqu'à sa bauge. Son rire rebondit de façon menaçante à travers les galeries du temple pendant de longues minutes après son départ, mais se dissipa lentement faisant place à un silence glaçant.

Le calme et le silence du jardin furent oppressants. Quelques gardes décochèrent des flèches futiles en direction de Thanatos pendant qu'il disparaissait dans le ciel noir mais elles tombèrent loin derrière lui.

Leander se sentit vidé. Il ramassa le chien de Lucanna et levant sa tête vers les cieux il promit de chercher par tout le royaume

jusqu'à ce qu'il la découvrit. Une main forte sur son épaule lui fit reprendre contact avec la réalité.

“L'empereur veut vous voir Leander.”

On ne prenait par à la légère une requête de l'Empereur Etoroshi. Leander courut vers la salle du trône impériale.

Dès que Leander s'approcha de la salle du trône deux portes en or magnifiques s'ouvrirent silencieusement. La lumière vacillante lui révéla, de l'autre côté de la salle, l'empereur qui était à genoux devant l'image spectrale d'une belle femme. Leander regarda avec terreur le visage de Janoon, la conseillère mystique de l'empereur, et lui aussi il tomba à genoux.

Janoon parla brièvement à l'empereur avant de jeter un regard sur Leander. L'empereur tourna la tête vers le capitaine de la garde et en le faisant, l'image de Janoon se dissipa.

Etoroshi se remit sur pied et fit signe à Leander d'approcher. Leander se leva et marcha, tête basse, vers l'empereur.

“C'est un mauvais jour pour Honshu, Leander. Ce que Thanatos a fait doit être vite défait si nous voulons survivre et vaincre le mal qui est en train en ce moment même de se répandre à travers le pays. Thanatos utilisera la force de vie qui est en Lucanna pour raviver la sienne...elle mourra et lui il sera florissant. Puis nous mourrons tous.”

L'empereur s'assit sur son trône et soupira profondément.

“Janoon m’a parlé. Elle m’a révélé votre amour pour Lucanna...”

Leander leva la tête.

“...N’ayez pas peur, Leander. C’est votre destin. Et ça, vous ne pouvez pas le renier, car c’est cet amour que ma fille vous inspire qui sauvera notre pays. Vos sentiments envers ma fille, et les siens envers vous, vous protégeront contre le mal de Thanatos. Vous devez réunir toute votre force et tout votre courage, Leander, pour affronter le défi de Thanatos et pour libérer Lucanna. Cependant vous ne serez pas seul. Les trois Sirènes de Janoon vous guideront dans chacun des trois mondes. L’aide qu’elles peuvent vous fournir sera limitée, j’ai le regret de le dire, mais essentielle, si vous allez réussir.

Ne dites rien Leander. Allez-vous en et faites face à votre destin. Je vous attends au retour...”



Avante de Jouer à Leander

Avant de lever le défi de Leander vous devez faire un choix: Vous pouvez soit commencer à jouer immédiatement soit sélectionner le Menu Options. Les impatientes qui sélectionnent Start (Commencer) d'abord joueront à **Leander** en Mode Normal, le défaut (voir ci-dessous), cependant si vous sélectionnez Options vous pouvez choisir le degré de difficulté de **Leander** en fonction de votre adresse à manoeuvrer le Joystick: poussez votre Joystick en haut ou en bas pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton feu pour confirmer votre choix.

MENU OPTIONS

- Joystick** Vous pouvez jouer à **Leander** avec un joystick à un ou deux boutons feu.
- Lives** (Vies) Vous pouvez choisir d'avoir un maximum de sept (Mode Entraînement), cinq (Mode Normal) ou trois (Mode Dur) vies.
- Start World** (Débuter dans un monde) Si vous connaissez les codes (qui vous sont révélés quand vous avez terminé avec succès le monde précédent) vous pouvez les entrer ici afin d'accéder au monde deux ou trois immédiatement au début du jeu.
- Credits** (Crédits) Vous pouvez choisir d'avoir un

maximum de trois crédits, c'est à dire, trois chances de recommencer le jeu au point où vous avez été dernièrement anéanti.

Difficulty

(Difficulté) En Mode Entraînement vous ne pouvez jouer que le premier monde mais vous êtes doté de l'armure avec le maximum de protection en termes de force des coups en points (6) et l'ennemi est plus facile à détruire. Le Mode Normal (le défaut) vous permet de jouer tous les trois mondes: vous êtes équipé d'une armure contre des coups d'une force moyenne en points (3) bien que l'ennemi soit assez coriace. Le Mode Dur vous permet de jouer tous les trois mondes aussi mais vous n'avez à votre disposition qu'une armure qui vous protège contre des coups d'une force minimum (1) et vous devez faire face à des ennemis très forts.

Title sequence

(Séquence du titre) L'étonnante séquence du titre se déroule quand vous mourez à moins que vous ne choisissiez cette option afin de l'éteindre.

Sound Type

(Type de sonorisation) Utilisez cette option pour de jouer à **Leander** accompagné de musiques ou de bruitages.

Exit

(Quitte) Quitte le Menu Options.

Votre Rôle de Leander

Vous êtes le capitaine de la garde. Et c'est vous qui devez affronter les dangers et les terreurs du mal de Thanatos. C'est seulement après avoir frayé votre chemin à travers trois mondes de plus en plus mortels - chacun d'eux grouillant de créatures muées, de gardes musclés, de pièges mortels et d'énigmes surnoises - que vous pouvez livrer bataille à Thanatos pour sauver la vie de la princesse Lucanna.

Caractéristiques du Jeu

L'armure de Leander

Leander a une armure très chic. Sa force initiale (la force de coup, en nombre de points, contre lequel elle vous protège) dépend du Mode que vous avez choisi. Cependant, au cours du jeu il y a des icônes que vous pouvez ramasser afin d'augmenter le degré de protection fourni. L'armure pourpre vous donne la protection minimum, contre un coup d'un point, la verte = un coup de deux points, la bleue = trois, l'argentée = quatre, la dorée = cinq et la noire vous protège contre un coup de six points.

Les Icônes

Quand vous détruisez les coffres, et certains ennemis, ceux-ci laissent des icônes que Leander peut ramasser. Ce sont pour la plupart des pièces (pour faire les courses si utiles), des améliorations d'armure ou des vies supplémentaires. Cependant, si Leander découvre une icône (les pièces exclues) et qu'il la laisse traîner sur l'écran au lieu de la ramasser, elle se changera en icône crâne. Si vous ramassez une icône crâne vous faites surgir la Présence Sublime de Thanatos.

La Présence Sublime de Thanatos

Elle attaque si Leander ramasse une icône crâne. Son attaque, accompagnée d'éclats de tonnerre, d'éclairs et de pluie torrentielle ne peut être détournée qu'avec des Bombes Rune (voir Armes). Une touche directe avec une Bombe Rune fera changer de direction la Présence Sublime. Elle ne peut être détruite que par quatre ou cinq touches semblables.

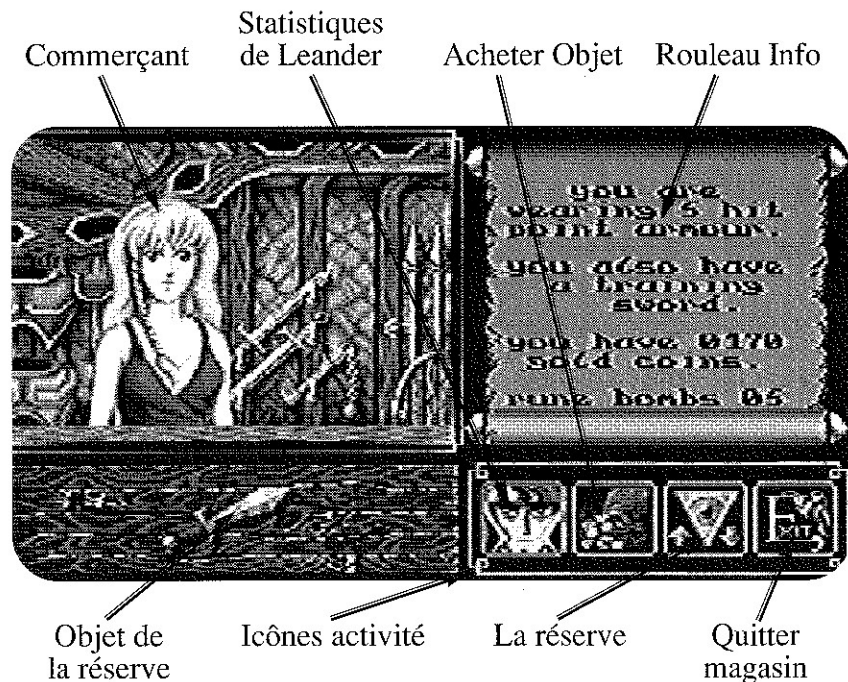
Armes

Leander commence sa quête équipé seulement d'une épée courte d'entraînement capable seulement de livrer des coups d'un point de force à ses ennemis. Cependant une courte visite à l'un des nombreux magasins parsemés à travers jeu peut rapidement améliorer vos capacités en tant qu'anéantisisseur d'ennemis - moyennant finances.

La dague	Un coup d'un point
L'épée longue	Un coup de deux points
La lame de force	On ne peut pas la parier. Des coups de force variés.
La lame de tempête	Chaque coup a une force de deux points. Les capacités de Leander en termes de vitesse et de sauts sont améliorées.
La lame du lion	Un coup de cinq points
L'arme suicide	Vous utilisez une de vos vies afin de livrer un coup de 20 points à tout ennemi qui est tout près de vous. Ne fonctionne pas si vous n'avez qu'une vie.
Les bombes runes	Elles sont nécessaires au fonctionnement de la lame du lion. En plus les Bombes Rune sont les seules armes capables de détruire la présence sublime de Thanatos.

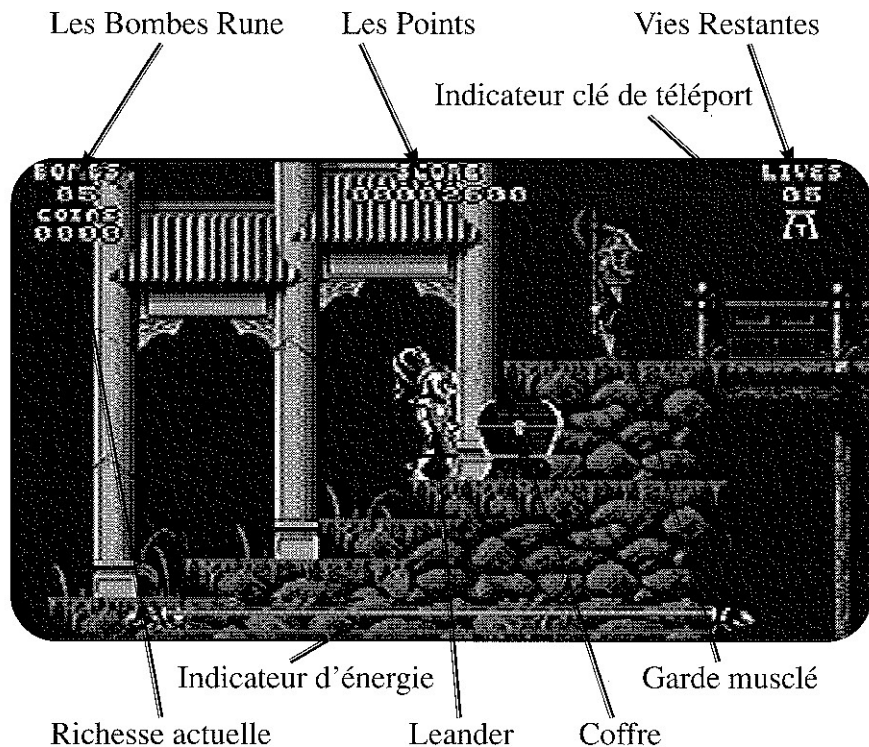
Remarquez que la puissance de la lame de force, la lame de tempête et la lame de lion de Leander peut être augmentée si vous tenez appuyé le bouton feu de votre joystick. La Barre Indicateur d'Énergie en bas de l'écran (voir Ce qui est Affiché à l'Écran) montre l'augmentation de puissance à mesure que vous tenez appuyé le bouton. Lâchez-le pour mettre en main l'arme. Pour l'arme suicide et la lame du lion de Leander une charge d'énergie pleine est requise avant qu'elles ne puissent être activées.

Le Magasin



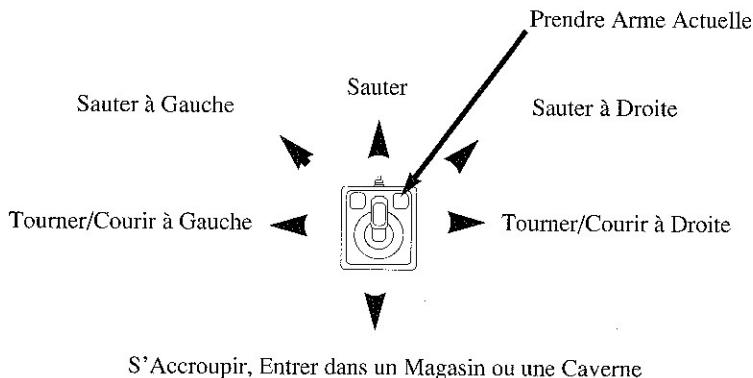
Déplacez votre joystick à gauche ou à droite pour sélectionner une Icône Activité. Appuyez sur le bouton feu pour la commencer - quand vous choisissez l'Icône Réserve du Magasin il faut pousser votre joystick en haut ou en bas pour faire dérouler l'inventaire du magasin. La commerçante ne vous montrera que les armes que vous pouvez payer.

Ce qui est Affiché à l'Ecran



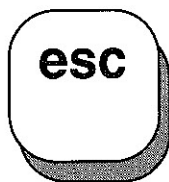
Les Contrôles

Joystick:

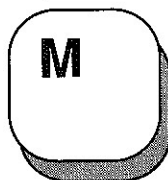


Pour prendre la lame de force, la lame de tempête ou la lame du lion tenez appuyé le bouton feu.

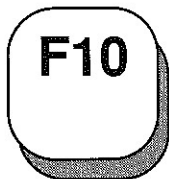
Pour prendre l'arme suicide, accroupissez-vous (poussez le joystick vers le bas) et tenez appuyé le bouton feu - l'arme suicide ne fonctionnera pas s'il ne vous reste qu'une vie.

Touches:

Quitter le Jeu en Cours



Bascule Musiques/
Bruitages



Pauser le Jeu

Arrêtez l'élan de Leander en poussant le joystick dans la direction opposée à celle de sa marche pendant une fraction de seconde. Ceci l'aidera à sauter sur des petites plate-formes et des saillies et le garantira de la mauvaise surprise d'un point dans le cul.

Calculez les trajectoires des plate-formes qui vont vite: afin d'atterrir sur elles sautez quand elles volent vers vous. Si vous sautez quand elles sont au plus près elles ne seront plus là quand vous atterrissez...et vous aurez peut-être une autre histoire malheureuse avec une lance.

Apprenez les manies des ennemis: les ennemis dans **Leander** n'ont pas de comportements aléatoires.

Dépensez vos pièces sagement: N'achetez pas d'armes super quand vous n'avez que l'armure à coups de deux points. Une arme géante ne vaut pas grande chose à un héros mort.

Quand Leander perd une vie (pourvu que ce ne soit pas sa dernière) il rentre à l'écran et clignote pendant environ 5 seconds, pendant cette période les coups ennemis ne peuvent pas l'atteindre - mais ces lances peuvent toujours infliger des dommages douloureux!

L'Araignée Reine

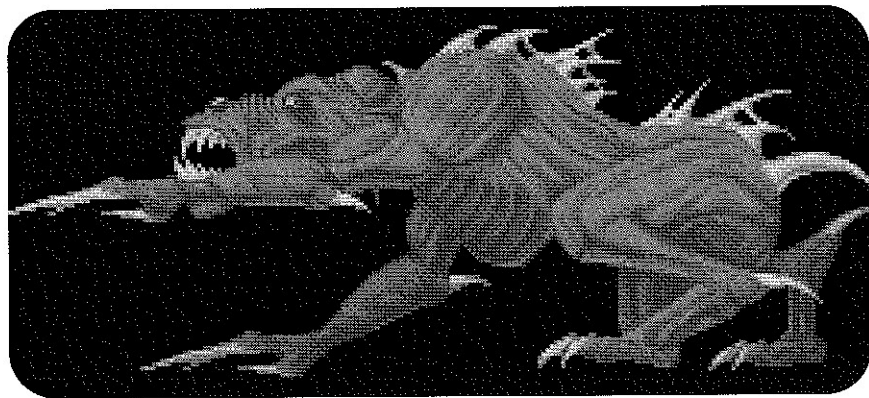
Pour vaincre l'araignée reine et ramasser la clé de téléport vous devez d'abord détruire sa tête, puis sa queue et enfin son ventre.

La Loutre Géante

Il faut donner beaucoup de coups à cette créature. Cependant un coup de ses griffes vous fera jurer.

Thanatos

Il vous faut une épée puissante avant que vous ne puissiez espérer vaincre Thanatos.



LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par **Psygnosis Ltd.** Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à **Psygnosis** et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à **Psygnosis** avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à **Psygnosis**.

Générique

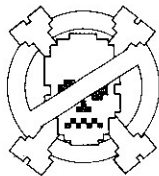
Conception, programmation et graphismes:Andy Ingram et Jon Burton
 Conception des créatures supplémentaires:Simon James
 Musiques et bruitages:Tim Wright, Lee Wright
Matthew Simons et Jon Burton
 Mode d'emploi, conception et contenu:Nik Wild
 Production:Steve Riding
 Assurance Qualité:Greg Duddle, Chris Stanley
Nick Burcombe et Jamie

Remerciements à Chris Wylie, Martin Chudley et Dave Jones

AVERTISSEMENT

C'est une crime de vendre, louer, offrir à la vente ou au louage ou de distribuer d'aucune façon des copies illégales de ce logiciel ordinateur, et toute personne coupable sera poursuivie.

Toute information concernant le copiage illégal doit être envoyée à
The Federation Against Software
Theft - 19 44 628 660377.



**LE COPIAGE
ILLEGAL EST
UN VOL!**

COPYRIGHT © 1991 par PSYGNOSIS LTD.

LEANDER

Passwörter : ZXSP
LVFT

Dieses Produkt ist Copyright

Hier bei **Psygnosis** sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Code wird vertrieben von **Psygnosis Ltd.**, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von **Psygnosis Ltd.**'s Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd.** vorliegt.

Das Produkt **Leander**, sein Programm-Code, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von **Psygnosis Ltd.**, die alle Rechte vorbehalten. Diese Dokumente, Programm-Code oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden ohne vorherige schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd.**

Psygnosis® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von **Psygnosis Ltd.**

Leander Einbandillustration Copyright © 1991 **Psygnosis Ltd./Tim White**

Amiga™, AmigaDOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1991 by **Psygnosis Ltd.** All Rights Reserved

INHALT

ENGLISCH 2

FRANZÖSISCH 25

DEUTSCH 49

ITALIENISCH 73

WICHTIG: Schalten Sie Ihren Computer immer für mindestens 30 Sekunden lang aus, bevor Sie das Spiel laden. Nichtbeachtung könnte zu einer Virusinfektion der **Leander** Masterdiskette führen. Siehe auch die Garantieerklärung und die Viruswarnung in diesem Handbuch.

AMIGA

Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die *Kickstart* Diskette ein, falls Sie dazu aufgefordert werden. Wenn die Aufforderung zum Einlegen einer *Workbench* diskette erfolgt, legen Sie Disk 1 von **Leander** in das eingebaute Laufwerk Ihres Computers ein. Legen Sie die anderen Disketten ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Leander wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port gespielt.

LADE-TIPS

Erscheint der Titelschirm nicht innerhalb von 45 Sekunden nach dem Einschalten Ihrer Maschine, könnte Ihr Computersystem Probleme haben. Prüfen Sie die Verbindungen und stellen Sie sicher, daß die o.a. Anweisungen korrekt ausgeführt wurden. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr Computer korrekt funktioniert (d.h. andere Software lädt korrekt) und immer noch nicht **Leander** laden können, haben Sie vielleicht eine fehlerhafte Diskette, die in diesem Fall kostenlos von **Psygnosis Ltd.** ersetzt wird

Alle **Psygnosis**-Produkte sind voll garantiert - siehe Seite 71 für Details.

VIRUS-WARNUNG !

Dieses Produkt wird von **Psygnosis** als virusfrei garantiert. **Psygnosis Ltd** übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt durch Virusinfektion. Siehe Seite 71 dieses Handbuchs für Details.

Um Virusinfektion zu vermeiden, lassen Sie Ihren Computer immer mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet, bevor Sie dieses Spiel laden. Siehe Seite 71 für weitere Information in Bezug auf Viren und Ihre Garantie.

LEANDER

THANATOS' RACHE

Es war Prinzessin Lucannas 18. Geburtstag. Ganz Honshu schien für die Feierlichkeiten gekommen zu sein. Von dem Augenblick an, als Lucanna aufstand, um die Sonne zu begrüßen, wurde sie mit wundervollen Geschenken überhäuft. Drachen tanzten für sie, Magier sprachen wunderbare Zaubersprüche über sie, und entzückende Musik spielte vom Morgengrauen bis zur Abenddämmerung. Die Prinzessin sang und lachte sich durch den Tag hindurch, der - so dachte sie - der schönste Tag ihres Lebens sein würde.

Aus dem unheimlichen Abrund der Angst erhob er sich. Hoch über seinem einstigen Kerker, atmete er tief die frische und würzige Luft des neuen Tages ein.

Seinen prächtigen Kopf hoch erhoben, schrie Thanatos seine Freiheit in den klaren blauen Himmel hinaus. Der eisige Laut hallte über das ganze Land wider. Donner rollte durch die fernen Hügel und das Blau des Himmels verdunkelte sich zu einem leblosen Grau. Thanatos schloß die Augen und lachte... 'Endlich frei!'

Er glitt auf einem ätherischen Teppich absoluten Übels daher und schaute in den Abgrund, der ihn so lange gefangen gehalten hatte. Er fühlte nichts als puren Haß. **Sie** hatten ihm das angetan. Mit ihren Tricks und Lügen hatten sie ihn eingeschlossen. Gut, nun war die Zeit reif für Rache. Sie würden die Angst und Qual kennenlernen, die er für die letzten tausend Jahre erduldet hatte, sie würden dem Tod ins Angesicht sehen und sich fürchten lernen! Ja, sie würden sich fürchten lernen...

Der Tag der Prinzessin ging nur allzu schnell dahin und obwohl sie betete, er möge ewig dauern, begann die Sonne langsam hinter dem Horizont zu versinken, was das Ende der Feierlichkeiten hieß. Die Musik spielte jetzt sanfter durch die Hallen von Kiromo. Keine tanzenden Drachen mehr, keine Zaubersprüche... keine Geschenke. Lucanna ging hinaus in den Garten, wo statt der Musik das leise Plätschern von Wasser und das Zwitschern der Vögel zu hören waren, die sich zum Schlafen niederhockten.

Der kleine Hund, den Lucanna von Cousine Susonne bekommen hatte, schmiegte sich eng an ihren Hals, um die Kühle der Dämmerung fernzuhalten.

Lucanna setzte sich an den Bach und dachte über ihren Tag nach... leuchtende Farben und Klänge füllten ihr Gemüt, während sie an den Zauber der vergangenen Stunden dachte.

Thanatos schwelgte im Rauschen des Windes, während er dem Tempel von Kiromo zuraste. Tod und Zerfall überschatteten ihn

und die Erde, über die er hinwegflog, erstarb; Geschöpfe von Land, See und Luft verwandelten sich in den Hohn ihrer selbst und tödliche Fallen zeigten sich im Erdboden selbst. Thanatos flog schneller, als er Honshu am Horizont erspähte. Sein Mund wässerte in Erwartung der Rache, und die Rache würde süß schmecken.

Lucanna streichelte ihren Hund und schaute zu, wie der Garten langsam grau schimmerte, sie sumnte leise zu dem Tier, während sie sich von der Aufregung des Tages entspannte.

Der Hund setzte sich unvermittelt aufrecht, die Ohren gespitzt. Lucanna sprach ihrem neuen Haustier beruhigend zu, doch auch sie fühlte etwas Unheimliches in der Luft. Die Kälte, die sich plötzlich über sie ergoß, war schneidend und fühlte sich auf der Haut merkwürdig klamm an. Ein jäher Wind peitschte um sie herum auf, bog Bäume und Sträucher und entwurzelte Blumen, während er durch den Garten fegte.

Furcht umklammerte Lucannas Kehle. Der Hund jaulte auf und sprang aus ihrem Arm, sie versuchte, ihm nachzulaufen, doch der Wind war zu stark, um dagegen anzukämpfen.

‘Bist Du sicher, daß Du nicht die späte Wache möchtest, Leander? Wie ich höre, ist die Prinzessin im Garten.’

‘Ja. Und sie könnte Hilfe gebrauchen, um das Untier zu bändigen, das Susonne ihr zum Geburtstag geschenkt hat!’

‘Komm schon, Leander, gib zu, daß Du Prinzessin Lucanna liebst!’

‘Und träumst, daß sie Deine Braut wird.’

Leander war daran gewöhnt, von seinen Kollegen aufgezogen zu werden. Es war wahr, daß er Lucanna liebte, und es machte ihm nichts aus, daß sie das wußten. Was sie jedoch nicht wußten und niemals wissen durften war, daß Lucanna Leander genauso heiß liebte wie er sie. Beide wußten, daß diese Verbindung niemals gutgehen konnte und durfte - darum mußte sie ja ein Geheimnis bleiben - doch ihre Gefühle füreinander waren so stark, daß sie sie nicht verneinen konnten. Sollte der Kaiser das jedoch herausfinden, würde es Leanders Kopf bedeuten.

Plötzlich, den Lärm des schallenden Gelächters übertönend, hörte Leander die Alarmglocke. Er packte sein Schwert, setzte den Helm auf und rief den anderen Wachen zu, ihm zu folgen.

Während sie aus dem Wachlokal stürzten, rief der Ausguck, daß die Prinzessin im Garten in Not war. Vom Gedanken angespornt, daß seine Liebste in Gefahr war, sprintete Leander zum Garten. Was er erblickte, als er die Marmorstufen zur Wiese hinuntereilte, ließ seine Schritte erstarren. Doch die Furcht, die er in Lucannas Augen sah, brachte ihn schnell wieder in Gang und Leander befahl seinen Wachen, anzugreifen...

Die Kälte um Lucanna vertiefte sich, dann wurde alles um sie herum still. Sie konnte die Wirkung des Windes sehen, der um sie herum fegte, und den Schaden, den er in ihrem zauberhaften Garten anrichtete, doch sie fühlte seine Kraft nicht länger. Sie sah, wie die Tempelwachen sich zu ihr durchkämpfen wollten, doch all

ihre Mühen waren gegen die Stärke des Windes vergebens. Lucanna rief, als sie Leander sah, wie er sich den anderen Wachen anschloß, doch kein Laut kam heraus. Panik überwältigte sie.

Thanatos schwebte hoch oben und während er auf die sich windende Prinzessin hinunterstarrte, hielt er einen Augenblick inne, um sich in diesem Moment der Glorie zu sonnen. Seine Wolke des Übels trug ihn weiter abwärts... Lucanna blickte hoch und sah seine dämonische Hand von oben herunterreichen, um sie böseartig zu umklammern. Sie stieß einen stillen Schrei aus und starrte entsetzt auf ihre heimliche Liebe, Leander. Sie streckte eine Hand aus und versuchte, seinen Namen zu rufen, doch sie war machtlos.

Thanatos spie auf die Wachen, als er sich über seinem Sturm erhob und lachte über ihre schwachen Versuche, ihm mit ihren Bögen Schaden zuzufügen. Thanatos hatte nun, wozu er gekommen war, hielt nur einen Moment lang inne, um tief in Leanders Seele zu blicken, und flog zu seinem Versteck. Sein Gelächter hallte noch lange Minuten in den Tempelhallen drohend wider und wurde dann zu einem stumpfen Schweigen.

Stille und Ruhe des Gartens war bedrückend. Einige der Wachen versuchten vergebliche Schüsse auf Thanatos, als er im Nachthimmel entwand, doch ihre Pfeile kamen ihm nicht nah. Leander fühlte sich wie ausgehöhlt. Er hob Lucannas Hund auf und, den Kopf gen Himmel gerichtet, schwor, daß er das ganze

Reich durchsuchen würde, bis er sie gefunden hätte. Eine starke Hand auf seiner Schulter brachte ihn in die Wirklichkeit zurück.

‘Der Kaiser will dich sehen, Leander.’

Eine Vorladung von Kaiser Etoroshi durfte man nicht auf die leichte Schulter nehmen. Leander rannte zum kaiserlichen Thronsaal.

Zwei prächtige goldene Türen öffneten sich lautlos, als sich Leander dem Thronsaal näherte. Im flackernden Licht konnte er am anderen Ende des Raums den Kaiser vor dem geisterartigen Bild einer wunderschönen Frau knieen sehen. Leander schaute mit Ehrfurcht auf das Gesicht von Janoon, geheimnisvolle Hilfe des Kaisers, und auch er fiel auf die Knie.

Janoon sprach kurz zu Etoroshi, bevor sie Leander anblickte. Der Kaiser drehte sich zum Wachkapitän um, und während er das tat, verblich Janoons Bild.

Etoroshi erhob sich und winkte Leander näher. Leander stand auf und ging geneigten Hauptes auf den Kaiser zu.

‘Es ist ein schwarzer Tag für Honshu, Leander. Was Thanatos getan hat, muß schnellstens zunichte gemacht werden, wenn wir überleben und das Übel besiegen wollen, das sich selbst jetzt noch über das Land ausbreitet. Thanatos wird Lucannas Lebenskraft nutzen, um seine eigene zu füllen... sie wird sterben und er wird aufblühen Dann sterben wir alle.’

Der Kaiser setzte sich auf seinen Thron und seufzte schwer.

'Janoon hat mit mir gesprochen. Sie hat mir über Deine Liebe zu Lucanna erzählt...'

Leander blickte auf.

'... Sorge Dich nicht, Leander; es ist Euer Geschick. Und das kann niemals verneint werden, denn es ist die Liebe, die Du für meine Tochter empfindest, die unser Land retten wird. Was Du für sie fühlst und sie für Dich, wird helfen, Dich gegen Thanatos' Übel zu schützen. Du, Leander, mußt all Deine Stärke und Mut zusammennehmen, um Thanatos' Herausforderung entgegenzutreten und Lucanna zu befreien. Du wirst jedoch nicht allein sein. Janoons drei Sirenen werden Dich durch jede der drei Welten führen. Ihre Hilfe ist begrenzt, fürchte ich, doch unschätzbar für Deinen Erfolg. Sage nichts, Leander. Geh nun, sieh Deinem Geschick entgegen. Ich warte auf Deine Rückkehr...



Bevor Sie Leander spielen

Bevor Sie die Herausforderung von Leander annehmen, müssen Sie eine Wahl treffen: Entweder starten Sie das Spiel sofort oder Sie gehen in das Options-Menü. Ungeduldige, die zu Anfang Start wählen, spielen **Leander** im voreingestellten Normal-Modus (siehe unten), doch wenn Sie Options wählen, können Sie den Schwierigkeitsgrad von **Leander** Ihrer Tüchtigkeit im Joystick-wedeln anpassen: Bewegen Sie Ihren Joystick nach oben oder unten, um eine Option zu wählen und drücken Sie Feuer, um Ihre Wahl zu bestätigen.

OPTIONS-MENÜ

- | | |
|-------------------|---|
| Joystick | Sie können Leander mit einem Joystick mit einfachem oder doppeltem Feuerknopf spielen |
| Leben | Sie können ein Maximum von sieben (Training-Modus), fünf (Normal-Modus) oder drei (Harter Modus) Leben wählen. |
| Start-Welt | Wenn Sie die Codes kennen (die bei erfolgreicher Vollendung der vorhergehenden Welt vergeben werden) können Sie einen hier eingeben, um Welt zwei oder drei sofort bei Spielbeginn zu betreten. |

Credits	Sie können ein Maximum von drei Credits wählen, d.h. drei Chancen, das Spiel auf der Ebene neu zu starten, auf der sie zuletzt zerstört worden waren.
Schwierigkeit	Training-Modus erlaubt es Ihnen nur, die erste Welt zu spielen, doch er gibt Ihnen Maxi-Hit-Rüstung (6) und macht es leicht, mit Feinden fertig zu werden. Normal-Modus (voreingestellt) läßt Sie alle drei Welten spielen und versieht Sie mit Mittel-Hit-Rüstung (3), obwohl der Feind ziemlich zäh ist. Harter Modus läßt Sie alle drei Welten spielen, gibt Ihnen nur Mini-Hit-Rüstung (1) und stellt Sie sehr starken Feinden entgegen.
Titel-Sequenz	Die verblüffende Titel-Sequenz wird gespielt, wenn Sie sterben, außer wenn Sie diese Option benutzen, um sie abzustellen.
Sound-Typ	Verwenden Sie diese Option, um Leander mit Musik oder Geräuscheffekten zu spielen.
Exit	Verlassen Sie das Options-Menü.

Ihre Rolle als Leander

Sie sind der Kapitän der Wache. Und Sie sind es, der den Gefahren und Schrecken von Thanatos' Übel entgegentreten muß. Nur indem Sie sich Ihren Weg durch die drei immer tödlicheren Welten kämpfen - jede wimmelnd von Mutanten, stämmigen Wächtern, tödlichen Fallen und abwegigen Rätseln - wird es Ihnen gelingen, mit Thanatos um das Leben von Prinzessin Lucanna zu kämpfen.

Was es im Spiel gibt

Leanders Rüstung

Leander hat eine richtig feine Rüstung. Ihre anfängliche Stärke (die Anzahl von Hitpunkten, die sie hat) hängt von dem Modus ab, in dem Sie das Spiel spielen. Es gibt jedoch Ikone im Verlauf des Spiels, die den Schutz der Rüstung verbessern, wenn sie aufgenommen werden.

Purpurne Rüstung gibt geringsten Schutz: einen Hitpunkt, Grün = zwei Hitpunkte, Blau = drei, Silber = vier, Gold = fünf und Schwarz bietet sechs Hitpunkte an Schutz.

Ikone

Truhen, und einige Feinde, wenn sie zerstört sind, lassen Ikone zurück, die Leander aufnehmen kann. Sie bestehen hauptsächlich aus Münzen (für die immer nützliche Einkaufstour), Rüstungsverbesserung oder extra Leben. Sollte Leander jedoch ein Ikon entdecken (Münzen ausgeschlossen) und es auf dem Bildschirm herumschweben lassen, ohne es aufzunehmen, verwandelt es sich in das Ikon eines Totenschädels. Aufnehmen eines solchen Ikons ruft Thanatos' ätherische Präsenz hervor!

Thanatos' ätherische Präsenz

Greift an, wenn Leander ein Totenschädel-Ikon aufnimmt. Begleitet von krachendem Donner, blendenden Blitzen und strömendem Regen, kann ihr Angriff nur mit Hilfe von Runen-Bomben vereitelt werden (siehe Waffen). Ein Volltreffer mit einer Runen-Bombe läßt die ätherische Präsenz die Richtung wechseln. Es braucht vier oder fünf solcher Treffer, um sie zu zerstören.

Waffen

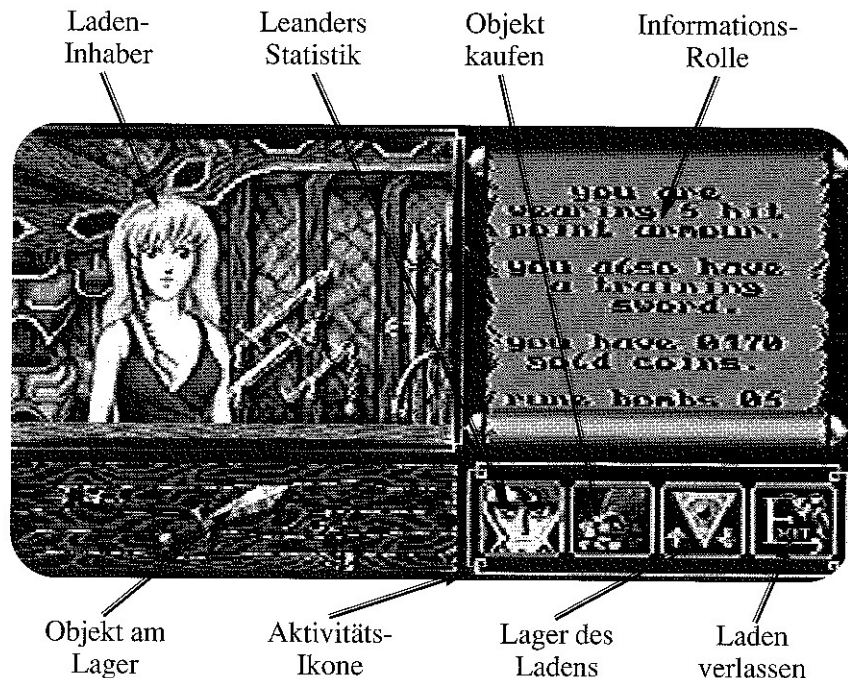
Leander beginnt seine Mission mit einem kurzen Trainings-Schwert, das nur einen Hitpunkt an Feinde liefert. Doch kann ein kurzer Besuch eines der vielen Läden, die sich im Verlauf des Spiels finden, Ihre Feind-Zerstörungskraft erheblich steigern - vorausgesetzt, Sie haben das nötige Kleingeld:

Dolch -	1 Hitpunkt.
Langschwert -	2 Hitpunkte.
Kraftklinge -	Unaufhaltbar. Verschiedene Hitpunkte.
Sturm Klinge -	2 Hitpunkte mit jedem Schlag. Leanders Schnelligkeit und Sprungkraft werden gesteigert.
Löwenklinge -	5 Hitpunkte.
Selbstmordwaffe -	Verbraucht eins Ihrer Leben, doch liefert 20 Hitpunkte an jeden Feind in der unmittelbaren Umgebung. Funktioniert nicht, wenn Sie nur noch ein Leben übrig haben.
Runen-Bomben -	Werden für den Gebrauch von Löwenklinge benötigt. Außerdem sind Runenbomben die einzige Waffe, die es mit Thanatos' ätherischem Bild aufnehmen kann.

Bitte beachten Sie, daß die Stärke von Leanders Kraftklinge, Sturm Klinge und Löwenklinge durch Gedrückthalten des Feuer-Knopfes auf Ihrem Joystick gesteigert werden kann. Der Energie-Anzeige-Balken unten auf dem Bildschirm (siehe Was ist auf dem Bildschirm) zeigt den Zuwachs an Stärke, solange Sie den Feuer-Knopf gedrückt halten. Lassen Sie ihn los, um die Waffe zu gebrauchen.

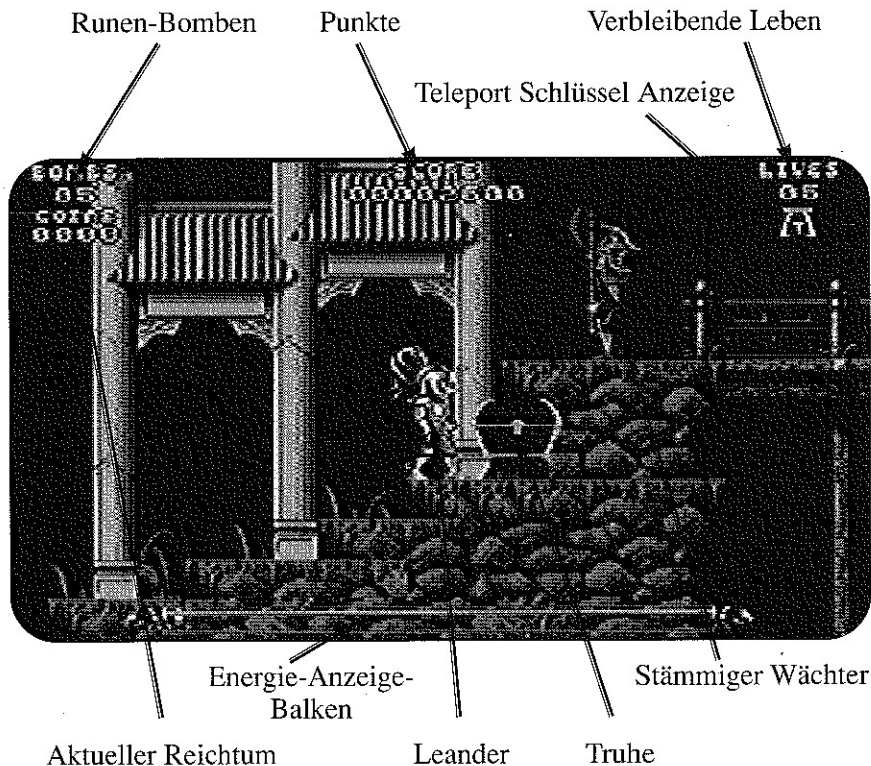
Leanders Selbstmordwaffe und Löwenklinge verlangen eine volle Ladung mit Energie, bevor sie aktiviert werden können.

Der Laden



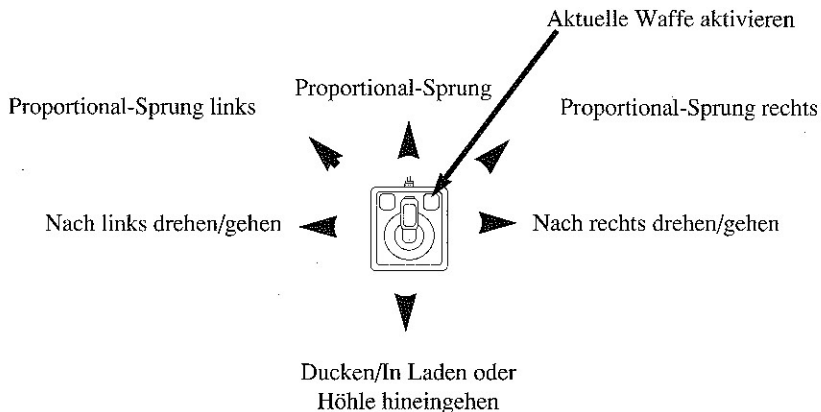
Bewegen Sie Ihren Joystick nach rechts oder links, um ein Aktivitäts-Ikon zu wählen. Drücken Sie Feuer, um es zu aktivieren - Icon Lager des Ladens verlangt, daß sie den Joystick nach oben oder unten bewegen, um durch das Inventar des Ladens zu rollen. Der Inhaber zeigt Ihnen nur Waffen, die Sie sich leisten können.

Was ist auf dem Bildschirm



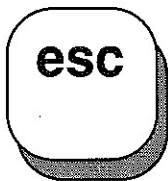
Steuerung

Joystick:

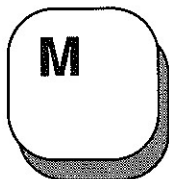


Um Kraftklinge, Sturmklinge oder Löwenklinge zu aktivieren, halten Sie den Feuerknopf gedrückt.

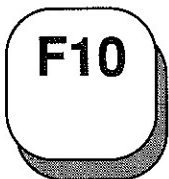
Um die Selbstmordwaffe zu aktivieren, ducken Sie sich (bewegen Sie den Joystick nach unten) und halten Sie den Feuer-Knopf gedrückt - die Selbstmordwaffe funktioniert nicht, wenn Sie nur noch ein Leben übrig haben.

Tasten:

Laufendes Spiel verlassen



Wechsel Musik/FX



Spiel pausieren

Halten Sie Leanders Schwung auf, indem Sie den Joystick für den Bruchteil einer Sekunde in die entgegengesetzte Richtung bewegen, in der er läuft. Dies hilft ihm, auf kleinen Plattformen und Vorsprüngen zu landen und bewahrt ihn davor, sich Eisen spitzen in den Hintern zu rammen.

Sehen Sie den Weg sich schnell bewogender Plattformen voraus: Springen Sie, um auf ihnen zu landen, wenn sie sich auf Sie zu bewegen. Springen Sie, wenn sie Ihnen am nächsten sind, dann sind sie nicht mehr da, wenn Sie landen... und Sie könnten eine böse Erfahrung mehr mit einem Speer machen.

Merken Sie sich die Gewohnheiten Ihrer Feinde; in **Leander** gehen die Feinde keine Zufallswege.

Verwenden Sie Ihre Münzen weise: Kaufen Sie keine extravaganten Waffen, wenn Sie nur eine Rüstung für zwei Hitpunkte haben. Was nützt die größte Waffe einem toten Helden?

Wenn Leander ein Leben verliert (solange es nicht sein letztes ist), kehrt er auf den Bidschirm zurück und blinkt für ca. 5 Sekunden; während dieser Zeit (falls er nicht gefangengenommen wird), ist er gegen feindliche Schläge immun - doch diese Speere können ihm immer noch eine Menge schmerzvollen Schaden zufügen!

Die Königin-Spinne

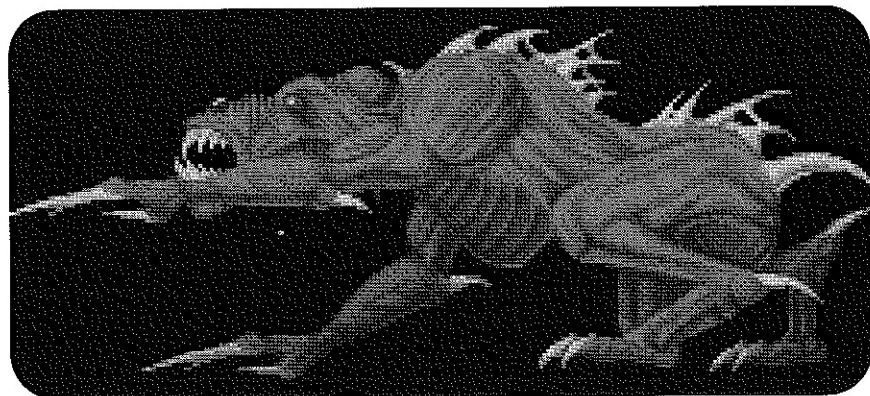
Um die Königin-Spinne zu besiegen und den Teleport-Schlüssel aufzuheben, müssen Sie zuerst ihren Kopf, dann den Schwanz und zuletzt ihren Leib zerstören.

Gigantischer Otter

Dieses Geschöpf muß viele, viele Male getroffen werden. Ein Schlag seiner Klauen jedoch, und Sie fluchen ganz schön!

Thanatos

Sie müssen ein kraftvolles Schwert haben, bevor Sie auch nur hoffen können, Thanatos zu besiegen.



GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. **Psygnosis Ltd** ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an **Psygnosis Ltd** zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an **Psygnosis Ltd** und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an **Psygnosis Ltd**.

Autoren

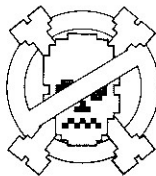
Design, Codierung und GrafikAndy Ingram & Jon Burton
 Design zusätzlicher KreaturenSimon James
 Musik & FXTim Wright, Lee Wright
Matthew Simons & Jon Burton
 Handbuch Inhalt & DesignNik Wild
 ProduzentSteve Riding
 QAGreg Duddle, Chris Stanley
Nick Burcombe & Jamie

Dank an Chris Wylie, Martyn Chudley & Dave Jones

WARNUNG

Es ist strafbar, das Urheberrecht verletzende (illegale) Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder anderswie zu vertreiben. Zuwiderhandelnde werden strafrechtlich verfolgt.

Jegliche Information über Piraterie sollte weitergegeben werden an:
The Federation Against Software
Theft - 0044 628 660377



**PIRATERIE
IST DIEBSTAHL!**

LEANDER

La **Psygnosis** è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costituisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla **Psygnosis Ltd**, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della **Psygnosis Ltd**, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima **Psygnosis Ltd**.

Il prodotto denominato **Leander**, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della **Psygnosis Ltd** che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della **Psygnosis Ltd**.

Psygnosis® e i simboli associati sono marchi registrati della **Psygnosis Ltd**.

L'illustrazione di copertina di **Leander** è Copyright© 1991 **Psygnosis Ltd**/Tim White.

Amiga™, AmigaDOS™, e Kickstart™ sono marchi della Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

Copyright© 1991 della **Psygnosis Ltd**. Tutti i Diritti Riservati

INDICE

INGLESE 2

FRANCESE 25

TEDESCO 49

ITALIANO 73

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

AVVERTENZA: Spegni sempre la macchina per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. In caso contrario, il disco matrice di **LEANDER** potrebbe risultare contaminato da un virus. Per ulteriori informazioni, vedi all'Avvertenza Antivirus e all'Avviso di Garanzia nel presente manuale.

AMIGA

Accendi il computer. Inserisci il dischetto *Kickstart* se richiesto. Quando appare la richiesta di dischetto *Workbench*, inserisci il Dischetto 1 di **LEANDER** nell'unità disco interna del tuo computer. Quando richiesto, inserisci il Dischetto 2.

LEANDER si gioca con un joystick collegato alla seconda porta joystick.

CONSIGLI PER IL CARICAMENTO

Se la videata titolo non dovesse apparire entro 45 secondi dall'accensione, potrebbe esserci qualche problema nel tuo sistema di computer. Controlla tutti i collegamenti del computer e che le istruzioni di cui sopra siano state eseguite correttamente. Qualora il computer funzioni correttamente (cioè, altro software si carica normalmente) ma non riesci ancora a caricare **LEANDER**, può significare che il dischetto è difettoso, nel qual caso puoi ottenere una sostituzione gratuita dalla **Psychosis Ltd.** Tutti i prodotti **Psychosis** sono pienamente garantiti - per i particolari vedi a pagina 95.

AVVERTENZA ANTIVIRUS!

La **Psychosis** garantisce che il presente prodotto è esente da virus. La **Psychosis Ltd** non assume alcuna responsabilità per eventuali danni provocati al prodotto da infezioni da virus. Per altri particolari, vedi a pagina 95 del presente manuale.

Per evitare infezioni da virus, accertati sempre che la macchina sia spenta per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Per ulteriori informazioni sul virus e sulla garanzia, vedi a pagina 95.

LEANDER

LA VENDETTA DI THANATOS

Sra il 18mo compleanno della Principessa Lucanna. Tutto Honshu sembrava essere venuto per festeggiare. Dal momento in cui Lucanna si era alzata a salutare il nuovo sole, era stata inondata di doni meravigliosi.

Draghi avevano danzato per lei, maghi le avevano fatto splendidi incantesimi e una musica ammaliante l'aveva accompagnata dall'alba al tramonto. La principessa aveva riso e cantato per tutto quello che pensava sarebbe stato il più bel giorno della sua vita. Egli emerse dalla fetida voragine dell'angoscia. Eretto sulla sua prigione di un tempo, respirò profondamente l'aria fresca e fragrante del nuovo giorno.

Sollevando la sua magnifica testa, Thanatos urlò la sua libertà verso il limpido cielo azzurro. Il suono agghiacciante echeggiò sinistramente sulla terra. Il tuono rotolò lungo le lontane colline e l'azzurro del cielo si oscurò in un grigiore senza vita. Thanatos chiuse gli occhi e sorrise... 'Libero, finalmente!'.

Ondeggiando su un etereo tappeto di malvagità assoluta, guardò in basso verso la voragine che lo aveva tenuto prigioniero per così tanto tempo ed ebbe un fremito di odio puro. **Essi** avevano fatto questo a lui. Lo avevano intrappolato con i loro trucchi e le loro menzogne. Bene, adesso era il momento di vendicarsi. Essi avrebbero provato l'angoscia e il tormento che aveva dovuto subire per i passati mille anni, avrebbero visto la morte in faccia e conosciuto la paura! Sì, avrebbero conosciuto la paura...

La giornata della principessa era scorsa anche troppo rapidamente e nonostante ella pregasse affinché non finisse mai, il sole aveva cominciato a calare lentamente all'orizzonte, segnalando la fine dei festeggiamenti. La musica ora suonava più dolcemente nelle sale di Kiromo. Non più draghi danzanti, non più incantesimi... non più doni. Lucanna uscì nel giardino dove al suono della musica succedeva il quieto gorgogliare dell'acqua che scorre e il canto degli uccelli che si preparavano alla notte.

Il cagnolino che le era stato regalato dalla Cugina Susonne si rannicchiò più stretto al suo collo, come a sfuggire ai brividi del tramonto. Lucanna sedette vicino al ruscello riandando col pensiero alla sua giornata ...suoni e colori splendenti si inseguivano nella sua mente, mentre ricordava l'incanto delle ore trascorse.

Thanatos godeva nella scia del vento mentre volava verso il Tempio di Kiromo. La morte e la rovina lo accompagnavano e la terra che sorvolava moriva; le creature della terra, del mare e

dell'aria tramutate in una grottesca caricatura di se stesse, mentre trappole mortali si manifestavano nel suolo stesso. Il volo di Thanatos si fece più rapido quando scorse Honshu all'orizzonte. La bocca gli si inumidì nel pregustare la vendetta, sì, la vendetta avrebbe avuto un sapore dolce.

Lucanna accarezzò il cagnolino osservando il giardino che lentamente svaniva nel grigio della sera e, canticchiando sommessamente a bocca chiusa, si staccò dall'eccitazione della giornata.

Il cagnolino saltò improvvisamente in piedi con le orecchie tese. Lucanna mormorò rassicurante all'animaletto, ma anche lei aveva sentito qualcosa di strano nell'aria. Il freddo che l'aveva invasa all'improvviso era intenso e aderiva stranamente alla sua pelle. Un inatteso vortice di vento l'avvolse, piegando gli alberi e gli arbusti e scalzando i fiori mentre spazzava il giardino.

La paura le attanagliò la gola. Il cane abbaiò sfuggendole dalle mani. Lei cercò di inseguirlo ma il vento era troppo forte da combattere.

“Sei sicuro di non voler fare l'ultimo turno, Leander? Ho saputo che la principessa è in giardino.”

“Sì. E potrebbe servirle una mano per controllare quella bestiaccia che Susonne le ha regalato per il compleanno!”

“Ma dai, Leander, perché non ammetti di essere innamorato della Principessa Lucanna?”

“E di sognare di sposarla.”

Leander era abituato alle frecciatine dei suoi commilitoni. Era vero che amava Lucanna, e non gli importava che i suoi colleghi lo sapessero. Però, quello che essi non sapevano e che non avrebbero mai dovuto sapere era che Lucanna amava Leander quanto l'amava lui. Tutti e due sapevano che era una cosa che non avrebbe mai potuto e dovuto accadere - ecco il perché del segreto - ma l'amore reciproco era troppo forte per i due giovani per poterlo negare del tutto. Ma se l'Imperatore se ne fosse accorto, avrebbe significato la testa di Leander. Di colpo, al di sopra del chiasso e delle risate, Leander sentì l'allarme. Afferrando la spada e infilandosi l'elmo, urlò alle guardie di seguirlo. Mentre uscivano di corsa dal corpo di guardia, la sentinella gridò che la principessa era in pericolo nel giardino. Sferzato dal pensiero del suo amore in pericolo, Leander si lanciò verso il giardino. La vista che gli si parò davanti mentre scendeva la scalinata di marmo verso il prato, lo gelò di colpo. Ma vedendo il terrore negli occhi di Lucanna, entrò rapidamente in azione ordinando alle guardie di attaccare... Il gelo che attanagliava Lucanna si fece più profondo, poi tutto attorno a lei divenne immobile. Ella poteva vedere gli effetti del vortice e i danni che provocava al suo splendido giardino, ma non ne sentiva più la forza su di sé. Poteva vedere le guardie del tempio che lottavano per raggiungerla, ma i loro sforzi erano inutili contro la forza del vento. Lucanna gridò quando vide Leander tra le guardie, ma nessun suono venne fuori. Il panico la sommerse.

Thanatos la sorvolava, e guardando la principessa che si dibatteva, si fermò per un breve istante a godersi il suo momento di gloria. La sua nube di malvagità incarnata si abbassò ... Lucanna guardò in alto, vedendo la sua mano demoniaca che si abbassava avvolgendola nella sua malevolenza. Ella urlò un urlo silenzioso, fissando con occhi sbarrati Leander, il suo innamorato segreto. Protese le braccia verso di lui cercando di chiamare il suo nome, ma inutilmente.

Thanatos sputò sulle guardie, mentre si sollevava al di sopra della tempesta da lui creata, e rise ai futili sforzi di colpirlo con le loro frecce. Thanatos aveva ciò per cui era venuto e, fermatosi solo per un istante a guardare nel profondo dell'anima di Leander, volò via rapido verso la sua tana. La sua risata echeggiò minacciosamente nelle sale del Tempio per altri lunghi minuti dopo la sua partenza, poi l'eco svanì lentamente in un silenzio attonito.

L'immobilità e la quiete del giardino erano divenuti opprimenti. Alcune delle guardie tirarono futilmente a Thanatos che scompariva nel cielo notturno, ma le frecce non potevano più raggiungerlo. Leander si sentì come svuotato. Raccolse il cagnolino di Lucanna e sollevando la testa al cielo giurò che avrebbe cercato per tutto il reame fino a che non l'avesse ritrovata. Una mano robusta sulla spalla lo riportò sulla terra.

‘L’Imperatore ti vuole, Leander.’

Una chiamata dell'Imperatore Etoroshi non era mai cosa da prendere alla leggera.

Leander corse verso la sala del Trono Imperiale.

Due magnifiche porte d'oro si aprirono silenziosamente all'arrivo di Leander nella sala del trono. Nella luce tremolante, poteva vedere, all'altro capo della sala, l'imperatore inginocchiato ai piedi di una immagine di una bellissima donna. Leander guardò con timore al viso di Janoon, la mistica aiutante dell'imperatore e cadde anch'egli in ginocchio.

Janoon parlò brevemente a Etoroshi, prima di lanciare uno sguardo a Leander. L'Imperatore girò la testa verso il Capitano delle Guardie, e in quel mentre l'immagine di Janoon scomparve.

Etoroshi si alzò e fece cenno a Leander di avvicinarsi. Leander si alzò in piedi avvicinandosi all'imperatore a testa china.

‘E’ un giorno nero per Honshu, Leander. Quello che Thanatos ha fatto deve essere riparato subito, se vogliamo sopravvivere e sconfiggere il male che anche in questo momento si sta spargendo sulla nostra terra. Thanatos userà la linfa vitale di Lucanna per sostenere la propria... lei morirà ed egli rifiorirà. Poi, noi tutti moriremo.’

L'imperatore sedette sul trono ed emise un grosso sospiro.

‘Janoon mi ha parlato. Mi ha detto del tuo amore per Lucanna...’

Leander sollevò lo sguardo.

‘...Non temere, Leander; è il tuo destino. E questo non potrà mai essere negato, poiché è l’amore che provi per mia figlia che salverà il paese. L’amore per mia figlia e quello che lei prova per te ti proteggerà contro la malvagità di Thanatos. Tu, Leander, dovrai raccogliere tutte le tue forze e il tuo coraggio per affrontare la sfida di Thanatos e liberare Lucanna. Ma non sarai solo. Le tre Sirene di Janoon ti guideranno in ognuno dei tre mondi. Il loro aiuto, purtroppo, sarà limitato ma prezioso per il tuo successo. Non dire niente, Leander. Vai ora, e affronta il tuo destino. Attenderò il tuo ritorno...’



Prima di Giocare Leander

Prima di affrontare la sfida di Leander, devi effettuare una scelta: puoi Avviare (Start) il gioco immediatamente, oppure puoi andare al Menu Opzioni. Gli impazienti che selezionano subito Start (Avvio), eseguiranno **Leander** nel predefinito della Modalità Normale (vedi sotto). Tuttavia, selezionando Opzioni, sarai in grado di personalizzare la difficoltà di **Leander** adatta alle tue capacità con il joystick. Spingi il joystick in alto o in basso per selezionare un'opzione e poi premi Fuoco per confermare la scelta:

MENU OPZIONI

Joystick

Puoi eseguire **Leander** con un joystick a bottone di fuoco singolo o doppio.

Vite

Puoi selezionare di avere un massimo di sette (Modalità Addestramento), cinque (Modalità Normale) o tre (Modalità Difficile) vite.

Mondo di Avvio

Se conosci i codici (ottenuti al completamento del mondo precedente), puoi entrare qui per accedere immediatamente al mondo due o tre in avvio di gioco.

Crediti	Puoi selezionare un massimo di tre crediti: cioè, tre occasioni per riavviare il gioco dal livello in cui sei stato distrutto l'ultima volta.
Difficoltà	La Modalità Addestramento ti permette solo di eseguire il primo mondo, ma ti dà in cambio un'armatura al massimo dei punti colpo (6) e rende il nemico facile da battere. La Modalità Normale (predefinita) ti permette di eseguire tutti e tre i mondi e ti fornisce un'armatura a punti-colpo medi (3) anche se il nemico è abbastanza duro. La Modalità Difficile ti fa eseguire tutti e tre i mondi ma offre l'armatura col minimo di punti-colpo (1) e ti mette contro nemici molto forti.
Sequenza di Testa	La stupefacente sequenza di testa viene eseguita quando muori, a meno che non usi questa opzione per spegnerla.
Tipo di Sonoro	Usa questa opzione per eseguire Leander accompagnato dalla musica o dagli effetti sonori.
Esci	Esci dal Menu Opzioni.

Il Tuo Ruolo di Leander



tu sei il Capitano delle Guardie. E sei tu che devi affrontare i pericoli e i terrori della malvagità di Thanatos. Solo combattendo per i tre mondi sempre più letali - ognuno infestato da creature mutanti, da guardie massicce, da trappole mortali e da rompicafo diabolici - sarai in grado di duellare con Thanatos per la vita della Principessa Lucanna.

Caratteristiche del Gioco

L'Armatura di Leander

Leander dispone di un'armatura veramente ben fatta. La sua robustezza iniziale (il numero di punti-colpo che presenta) dipende dalla Modalità che hai scelto per giocare. Tuttavia, nel corso del gioco vi sono delle icone che, quando le raccogli, potenziano la protezione dell'armatura. L'armatura viola fornisce il minimo della protezione: un punto-colpo, quella Verde = due punti-colpo, quella Azzurra = tre, quella Argento = quattro, quella Oro = cinque e quella Nera fornisce sei punti-colpo di protezione.

Icone

Quando vengono distrutti, i cassettoni e alcuni tipi di nemici si lasciano dietro delle icone che Leander può raccogliere. Per lo più, queste consistono in monete (sempre utili per le spese), potenziamenti per l'armatura oppure vite supplementari. Però, se Leander scopre un'icona (senza monete) e la lascia fluttuare per lo schermo anziché raccoglierla, questa si tramuta in una icona teschio. Raccogliendo un'icona teschio, si richiama la Presenza Eterea di Thanatos!

La Presenza Eterea di Thanatos

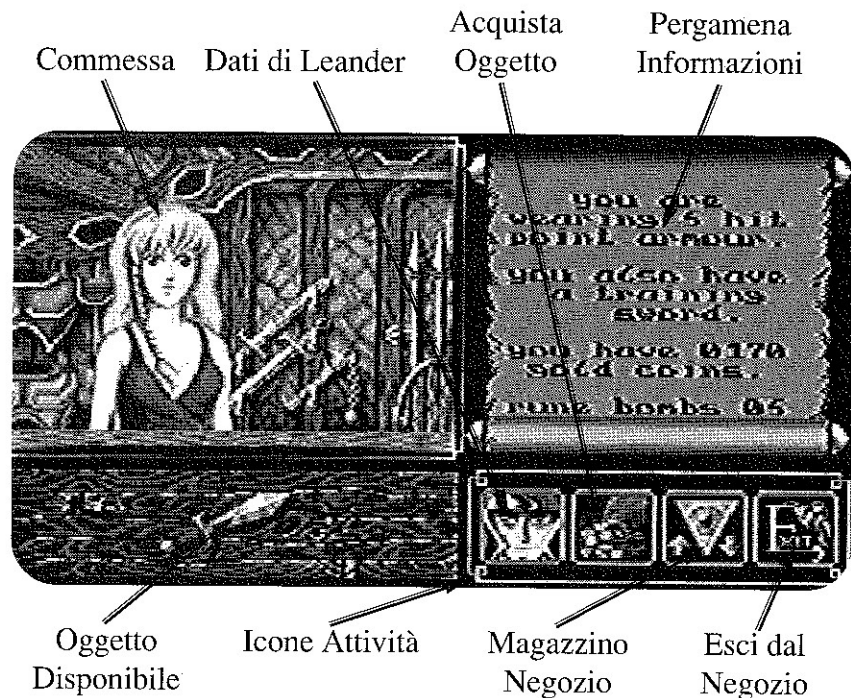
Attacca se Leander raccoglie un'icona teschio. Accompagnato dallo scroscio del tuono, da fulmini abbaglianti e da pioggia torrenziale, il suo attacco può essere sventato solo con le Bombe Runiche (vedi Armi). Un colpo ben centrato con una Bomba Runica farà cambiare direzione alla Presenza Eterea. Quattro o cinque di questi colpi la distruggeranno.

Armi

Leander inizia la sua missione munito di una spada corta da esercitazione che provoca solo un punto-colpo al nemico. Tuttavia, una rapida visita ad uno dei tanti negozi che si trovano lungo il gioco potrà incrementare notevolmente le tue capacità distruttive - se hai i soldi:

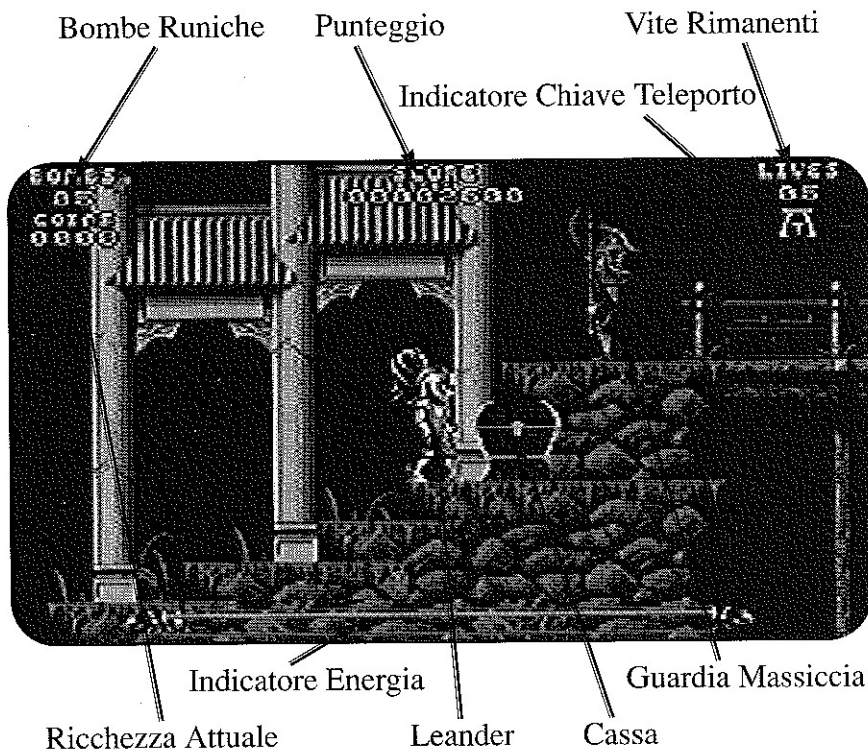
Daga -	Un punto-colpo
Spada Lunga -	Due punti-colpo
Lama Forza -	Inarrestabile. Punti-colpo variabili
Lama Tempesta -	2 punti-colpo per ogni fendente. La velocità e le capacità di saltare di Leander vengono incrementate
Lama Leone -	5 punti-colpo
Arma Suicida -	Consuma una delle tue vite ma ottiene 20 punti-colpo per ogni nemico nelle tue immediate vicinanze. Non funziona se ti rimane una sola vita
Bombe Runiche -	Necessarie per operare la Lama Leone. Inoltre, le Bombe Runiche sono l'unica arma in grado di distruggere l'immagine eterea di Thanatos

Nota che la potenza della Lama Forza, della Lama Tempesta e della Lama Leone può essere incrementata tenendo premuto il bottone di fuoco sul joystick. La Barra dell'Indicatore di Energia alla base dello schermo (vedi Cosa c'è Sullo Schermo) ne indica l'incremento di potenza quando tieni premuto il bottone di fuoco. Rilascialo per ingaggiare l'arma. L'Arma Suicida e la Lama Leone richiedono una carica completa di energia, prima di poter essere attivate.

Il Negozio:

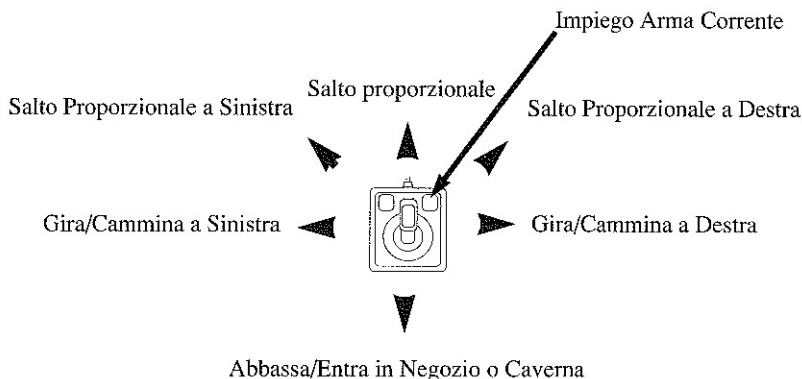
Muovi il joystick a sinistra e a destra per selezionare un'Icona Attività. Premi Fuoco per attivarla - per l'Icona Magazzino Negozio, devi spingere il joystick in alto o in basso per scorrere tra l'inventario del negozio. La Commessa ti mostrerà solo le armi che ti puoi permettere.

Cosa c'è sullo Schermo



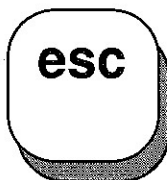
Controlli

Joystick:

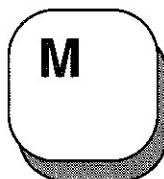


Per impiegare la Lama Forza, la Lama Tempesta o la Lama Leone, tieni premuto il bottone di fuoco.

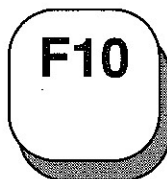
Per impiegare l'Arma Suicida, abbassati (tira il joystick in basso) e tieni premuto il bottone di fuoco - L'Arma Suicida non funziona se ti rimane solo una vita.

Tasti:

Abbandona Gioco in Corso



Scambia tra Musica/
Effetti Sonori



Pausa

Suggerimenti e Consigli

Blocca lo slancio di Leander muovendo il joystick per una frazione di secondo nella direzione opposta a quella verso cui sta andando. Questo lo aiuterà ad atterrare su piccole piattaforme e su speroni di roccia, impedendogli di rimanere infilzato.

Anticipa il percorso delle veloci piattaforme mobili: saltaci sopra quando vengono verso di te. Se salti quando ti sono vicine, non le trovi più quando atterri...e potresti avere una brutta sorpresa da uno spunzone.

Impara le abitudini dei nemici; in **Leander** non ci sono comportamenti erratici del nemico.

Usa saggiamente le monete: non cercare di acquistare armi stravaganti quando hai un'armatura da soli due punti-colpo. A che serve una grossa arma per un eroe morto?

Quando Leander perde una vita (purché non sia l'ultima), egli ritorna sullo schermo e lampeggia per circa 5 secondi; durante questo periodo (se non viene arrestato), egli è impervio ai colpi dei nemici - ma quelle punte possono ancora infliggere danni dolorosi!

La Regina Ragno

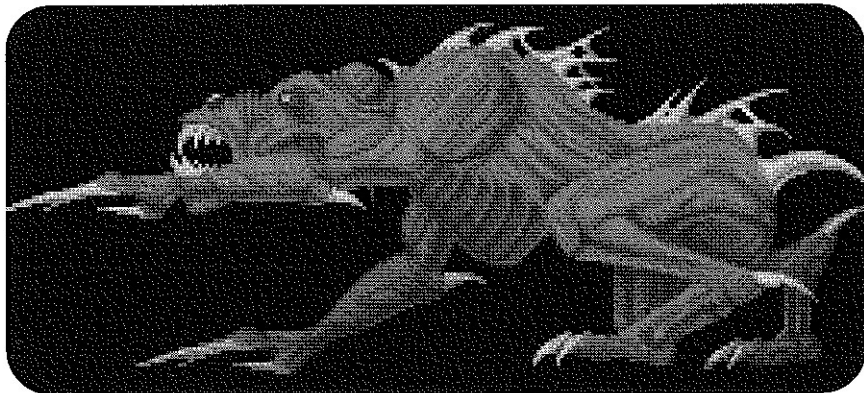
Per sconfiggere la Regina Ragno e raccogliere la chiave del teleporto, devi prima distruggerne la testa, poi la coda e infine il ventre.

La Lontra Gigante

Questa creatura deve essere colpita moltissime volte. Comunque, un colpo dei suoi artigli ti farà tirare un moccio!

Thanotos

Devi raccogliere una spada potente, prima di sperare di sconfiggere Thanatos.



LIMITI DI GARANZIA:

I dischetti acclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di 'Virus'. E' responsabilità dell'acquirente prevenire l'infezione del prodotto da parte di un 'Virus' che, anche se occorre di rado, ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La **Psygnosis Ltd** sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla **Psygnosis Ltd** per una immediata sostituzione.

La **Psygnosis Ltd** non assume alcuna responsabilità per danni da 'Virus' che possono essere sempre evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un 'Virus', si prega di restituirli direttamente alla **Psygnosis Ltd** accludendo la somma di £2.50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla **Psygnosis Ltd** SOLO I DISCHETTI.

La garanzia della **Psygnosis Ltd** è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.

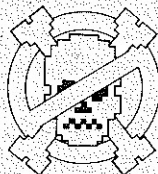
Titoli:

Disegno, codifica e graficaAndy Ingram e Jon Burton
 Disegno creature aggiuntivoSimon James
 Musica ed Effetti SonoriTim Wright, Lee Wright
Matthew Simons e Jon Burton
 Contenuto e disegno del manualeNik Wild
 Prodotto daSteve Riding
 QAGreg Duddle, Chris Stanley
Nik Burcombe e Jamie
 Ringraziamenti a Chris Wylie, Martyn Chudley e Dave Jones

AVVERTENZA

La vendita, il noleggio, l'offerta o esposizione a scopo di vendita, o il noleggio o altra distribuzione di copie illegali del presente programma per computer, costituiscono reato penale e le persone che vi contravvengono verranno perseguite a termini di legge.

Ogni informazione riguardante atti di pirateria deve essere indirizzata alla FAST - Federazione Contro i Furti di Software - 0044 628 660377



**LA PIRATERIA
E' FURTO!**

COPYRIGHT © 1991 della PSYGNOSIS LTD.